TEC TOY ANO: 2 Nº 13 DEZEMBRO/92

MASTER LANÇAMENTOS

Jingle Bell, Jingle Bell... Chegou o Natal!! Para comemorar esta época tão especial, o Master Club preparou um presentão para você: Sonic 2, o lançamento mais quente do ano!! Pois é, nós nos esforçamos bastante para conseguir lançar este jogo quase simultaneamente com o resto do mundo, para que você pudesse sentir todas as emoções de ajudar o porco-espinho mais rápido de todos os tempos na sua nova aventura. E tem mais: Alien 3, o último filme da série que revolucionou o cinema está estourando por aqui! UAU!!

O Master Club não poderia acabar 1992 de uma forma melhor, não acha? Ao todo foram 49 novos títulos lançados ao longo do ano, que tornaram a sua vida ainda mais emocionante. É isso aí, ano que vem tem mais!

O MASTER CLUB APRESENTA

SONIC THE HEDGEHOG 2

ZZZZOOOOOOOOOOOMMMMMMMMMM!!!!!!
Responda sem pensar: o que é mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva desembestada e capaz de dar saltos estonteantes? Isso mesmo, é o Sonic!! Nosso herói está de volta!
Sonic, o porco-espinho mais simpático e veloz de todos os tempos está pronto para uma nova e emocionante aventura, com 4 Mega de pura ação! Mais uma vez Dr. Ivo Robotnik (é, ele não desiste mesmo!) transformou todos os animais da floresta em robôs mecânicos, num terrível plano para dominar o mundo. E o pior: Tails, o melhor amigo de Sonic, foi aprisionado em um lugar distante e assustador chamado Crystal Egg.
Sonic jamais permitiria uma maldade destas. Na mesma hora calçou seus sapatos mágicos e saiu em disparada para libertar seus amigos. Mas isto não será fácil: ele terá que percorrer um longo e traiçoeiro caminho, onde terá que enfrentar os terríveis robôs que Robotnik criou especialmente para "livrar-se de uma vez de Sonic".
Mas desta vez nosso herói está bem equipado: ele irá voar de asa-delta, flutuar em bolhas, fazer loopings incríveis - YEAH! - e até pegar uma carona em um carrinho de minérios! Tudo isto a uma velocidade supersônica, através de sete perigosas fases. Será que você tem fôlego para acompanhar nosso herói?

ALIEN 3

No espaço, ninguém pode ouvir os seus gritos... Você já ouviu isto antes, não? Então prepare-se, pois acaba de chegar para o Master System um dos títulos mais esperados do ano: Alien 3, a eletrizante aventura de Sigourney Weaver que estorou nos cinemas do mundo todo. Você lembra da história? Então confira: 1986, final do segundo filme da saga. Ripley mal pode acreditar no que está acontecendo: finalmente ela está voltando para casa! Mas, se você pensou que tudo acabaria assim, está muito enganado... Dezembro de 1992. Começa a caçada mais emocionante de todos os tempos! A bordo da SULACO estão Ripley, Newt e Hicks, companheiros da última jornada. De repente, dá uma pane no motor. A nave fica desgovernada e cai em um planeta distante e sombrio, Fiorina-161. Com o impacto, Newt e Hicks morrem, e Ripley fica completamente sozinha... Fiorina-161 não é um lugar comum. É escuro. Frio. Como se não bastasse, foi transformado em prisão, e hoje abriga os piores criminosos. Bom, pelo menos é alguma companhia! Mas eles não são os únicos habitantes deste lugar. Atrás de você, há criaturas repugnantes, com dentes afiados e, o que é pior: têm ácido nas veias!!
Pouco a pouco elas começam a agir, matando os prisioneiros das formas mais estranhas. Você sente um arrepio percorrer o seu corpo, e logo percebe o que tem que fazer: achá-los antes que eles te achem! Você respira fundo e parte para a caçada. A tensão é total. O único barulho que você escuta são as batidas do seu coração... Sinal de que os aliens estão perto!

CURIOSIDADE: Para que o cartucho Alien 3 refletisse com realismo a atmosfera de suspense do filme, os gráficos, a trilha sonora e os efeitos especiais foram cuidadosamente estudados.
Só para se ter uma idéia, foram utilizadas 300 cenas de animação só da protagonista Ripley.
Já imaginou?

VOCÊ SABIA QUE...

Foram usados 3.028 litros de tinta para fazer as 6.469.952 pintas no longa-metragem dos 101 Dálmatas ? É, foram usadas 5 toneladas de tinta!!!

O MASTER CLUB deseja a todos vocês um Natal inesquecível e que em 1993 vocês consigam realizar seus maiores sonhos.

MASTER DICAS

TOM & JERRY

Dica 1 : Para passar da fase 4, desvie de tudo que se move e vem em sua direção (bolotas de carvalho, toupeiras, etc...). E, para subir em plataformas mais altas, pule sobre a mola, fazendo com que ela o rebata e o leve até as alturas!

TOM and JERRY THE MOVIE

Dica 2 : Na fase 6, o desafio final é pular o cachorro que está no final da fase. Tome distância e pule sobre ele. Boa sorte!!

SPY VS. SPY

Dica 1: Para destruir o Spy de Preto na batalha 1, pressione ao mesmo tempo os Botões 1 e 2 rapidamente, enquanto aponta o Botão Direcional em direção do inimigo.
Dica 2: Para pegar objetos, vire-se na direção da mobília, encostando-se onde exista algum item de seu interesse e pressione o Botão 2. O objeto (se houver algum nesse lugar) aparecerá na mão esquerda do seu Spy e na sua tela de ítens na direita, abaixo dos ítens de armadilha.

POWER STRIKE

Dica 1 : Na fase 2, após atravessar o deserto, você deverá cruzar uma densa floresta. O chefe desta fase é uma base. Desvie de seus tiros e atire nos canhões.
Dica 2: Para destruir os chefões, tente chegar com o tiro 6 concentrado, pois seu ataque fica mais forte e sua defesa não fica tão desprotegida.

LIVRO DOS RECORDES

INDIANA JONES	53.800	Domiciano Spisia (RJ)
SONIC THE HEDGEHOG	996.900	Luis Carlos Guissi (SP)
SUPER CROSS	0'35"11	Henrique N. Vedana (RJ)
THE LUCKY DIME CAPER	902.550	Rodrigo M.Hollerbach (MG)

MASTER CLUB

MASTER CLUB é uma publicação mensal da Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda., para distribuição dirigida.
Endereço: Av. Ermano Marchetti, nº 576
Tel: (011) 260-3877 (HOT LINE)
Impressão: Gráfica Estadão
Tel: (011) 278-6555
Jornalista Responsável: Ronaldo A. Hein
MS 5731
Textos: Jaime V. de Souza e Sandra C. Chemin
Programação Visual: Tec Toy
Diagramação: Luci Arnhold e Neide Ferreira
Coordenação Editorial: Ligia Hernândez